VENTA EXCLUSIVA EN LA UNIÓN EUROPEA
SPAWN
image
49
250 PTAS.
WORLD COMICS
¡TODD McFARLANE & GREG CAPULLO!
¡Entrevista en exclusiva para los lectores de la edición española!

A TRAVÉS DE LOS SIGLOS HA TOCADO LITERALMENTE MILLONES DE VIDAS... ALGUNAS, MEDIANTE EL CONTACTO DIRECTO. OTRAS, SIMPLEMENTE VÍCTIMAS SECUNDARIAS QUE NI SIQUIERA FUERON CONSCIENTES DE ELLO. SU MERA EXISTENCIA HA CAUSADO UN EFECTO DE ONDA QUE HA ENGULLIDO A MUCHOS MERECEDORES DE LA MUERTE Y A MILES DE INOCENTES CUYO ÚNICO "CRIMEN" FUE VERSE ATRAPADOS EN SU ESTELA.

SU MOMENTO HA LLEGADO DE NUEVO. AHORA QUEDA EN EVIDENCIA POR VEZ PRIMERA EN CASI DOSCIENTOS AÑOS:

EL ENGENDRO INFERNAL. Y LA MALDICIÓN QUE TRAE CONSIGO.

AL PRINCIPIO, LA CRIATURA QUEDA DESORIENTADA POR LA TRANSFORMACIÓN Y COMPRENDE SÓLO DE MANERA LIMITADA LAS IMPLICACIONES. COMO RESULTADO, EL NUEVO GUERRERO SPAWN VE LAS COSAS DE UNA FORMA EXCLUSIVAMENTE PERSONAL, INTENTANDO DESESPERADAMENTE DARLE UN SENTIDO A SU REGRESO DE LA TUMBA. ES EN ESTE MOMENTO CUANDO EL METAFÓRICO GUIJARRO GOLPEA EL AGUA Y EMPIEZAN LAS ONDAS EXPANSIVAS. EL INFIERNO SONRÍE, ANTICIPANDO LA AVALANCHA DE ALMAS QUE PRONTO SERÁN ENTREGADAS A LOS POZOS ARDIENTES... ENGROSANDO LOS EJÉRCITOS QUE UN DÍA SE ENFRENTARÁN AL CIELO.

EL AGENTE EN PRÁCTICAS NO COMPRENDE NADA DE TODO ESTO, MIENTRAS LE CONSUME EL ANSIA DE RECUPERAR UNA VIDA AHORA PERDIDA PARA SIEMPRE.

TODO LO CUAL NOS TRAE AHORA A ESTA CASA TRANQUILA E INDISTINGUIBLE... QUE, A PRIMERA VISTA, PARECE SER COMO LAS OTRAS CASAS DE LA MANZANA. Y, DE HECHO, LO ES. SON LOS QUE VIVEN DENTRO LOS QUE LA HACEN DISTINTA. LOS QUE LA HACEN MALDITA.

PUES **TODOS** ELLOS HAN SIDO TOCADOS.

ÉSTA HA ESTADO A LA MAYOR DISTANCIA POSIBLE DE LA CRIATURA. NO HA TENIDO MÁS QUE UN BREVE ENCUENTRO CON EL ENGENDRO MIENTRAS ÉL TENÍA EL ASPECTO DE OTRO. SON SU MADRE Y SU PADRE LOS QUE SE HAN VISTO ENREDADOS EN EL TRAUMA DEL NUEVO GUERRERO DEL INFIERNO.

ESA SITUACIÓN HA CAMBIADO.

CUANDO LO ENCONTRÓ EN EL HOSPITAL, SINTIÓ LO MISMO QUE AL RECIBIR UN REGALO EN NAVIDAD. ¿POR QUÉ? NO LO SABÍA. ERA SÓLO UN CORDÓN DE ZAPATO SUCIO, PERO SE SINTIÓ IMPULSADA A CONVERTIRLO EN UNA ESPECIE DE TESORO. ASÍ QUE BUSCÓ UN CHUPETE QUE NO HABÍA USADO EN MÁS DE CATORCE MESES Y SE HIZO UN COLLAR. ESTA NOCHE, HA VUELTO A CHUPAR EL CHUPETE, SINTIÉNDOSE LIGADA A SU NUEVO REGALO...

...EL CORDÓN...

...LA INSOSPECHADA EVIDENCIA DE QUE ALGO O ALGUIEN HA NTERVENIDO CONTRA LA IRREVERSIBLE ENFERMEDAD DE SU PADRE.

AL OTRO LADO DEL VESTÍBULO DESCANSA SU MADRE. ANTAÑO ESTUVO CASADA CON UN HOMBRE LLAMADO AL SIMMONS. MURIÓ HACE MÁS DE CINCO AÑOS, "EN DEFENSA DE SU PAÍS"...O ESO LE DIJERON. EN SU TUMBA, LE DIERON UNA BANDERA AMERICANA COMO MUESTRA DE LA GRATITUD DE SU NACIÓN. AUNQUE AGRADECIDA POR EL DETALLE, ELLA CONSERVA UN RECUERDO DE MUCHO MÁS VALOR:

SU ANILLO DE BODA.

PASÓ CASI UN AÑO ANTES DE QUE SE LO QUITARA, CUANDO EMPEZÓ A SALIR CON OTRO HOMBRE, TERRY FITZGERALD... EL MEJOR AMIGO DE AL. TERRY TRAJO FELICIDAD A SU VIDA. SE CASARON UN AÑO DESPUÉS. AÚN ASÍ, SU PRIMER ANILLO SIGUE AL ALCANCE DE LA MANO... CONSERVANDO ETERNAMENTE VIVO EL RECUERDO DE AL.

ELLA IGNORA QUE LA COSA LLAMADA "SPAWN" ...LA CRIATURA QUE LA LLENA DE MIEDO Y ANSIEDAD... ES SU ANTIGUO AMOR, QUE HA REGRESADO DE LA TUMBA.

* AMOR ETENO, AL.

HAN PASADO MÁS DE TRES HORAS DESDE QUE CERRÓ LOS OJOS, PERO EL SUEÑO QUE DESEA TAN DESESPERADAMENTE LE SIGUE ESQUIVANDO. DESDE SU CURA "MILAGROSA" DEL CÁNCER, EL DESCANSO NO HA SIDO FÁCIL. LOS SUEÑOS... ¿O SON PESADILLAS...? SE ARRASTRAN HASTA SU SUBCONSCIENTE PROYECTANDO IMÁGENES SIN SENTIDO. FRUSTRADO POR SU AMBIGÜEDAD, TERRY YACE EN LA OSCURIDAD, INTENTANDO UNIR LAS PIEZAS DEL ROMPECABEZAS.

LA ÚNICA PISTA FÍSICA DE SU RECUPERACIÓN... EL DETALLE EXTRAÑO PASADO POR ALTO... ESTÁ AHORA EN UNA CUNA, JUNTO A SU HIJA: EL CORDÓN ARRANCADO DEL ROSTRO DEL ENGENDRO DURANTE EL MOMENTO DEL INVOLUNTARIO GESTO DE LA CRIATURA QUE LE SALVÓ LA VIDA.

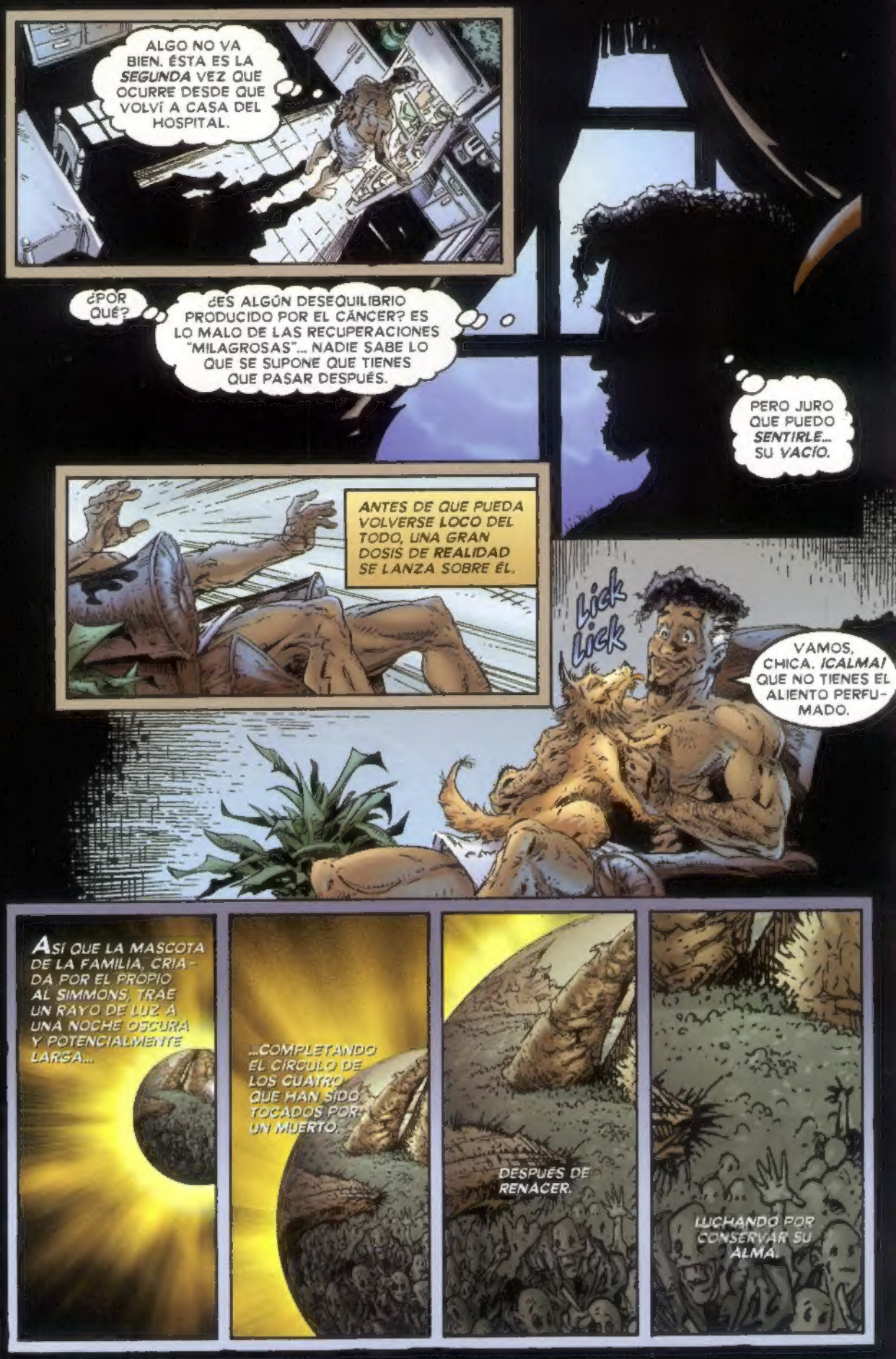
Y CURÓ A TERRY. POR AMOR A WANDA.

EL ENGENDRO INFERNAL HABÍA SIDO ADVERTIDO PARA QUE NO USARA UN BROTE DE ENERGÍA TAN REPENTINO. DADA LA INESTABILIDAD DEL TRAJE SIMBIÓTICO DE SPAWN, LA SIGUIENTE PÉRDIDA ABRUPTA DISPARARÍA LA EXPULSIÓN DEL GUERRERO DE ESTA TIERRA PARA UNA EXPEDICIÓN A TRAVÉS DEL INFIERNO.

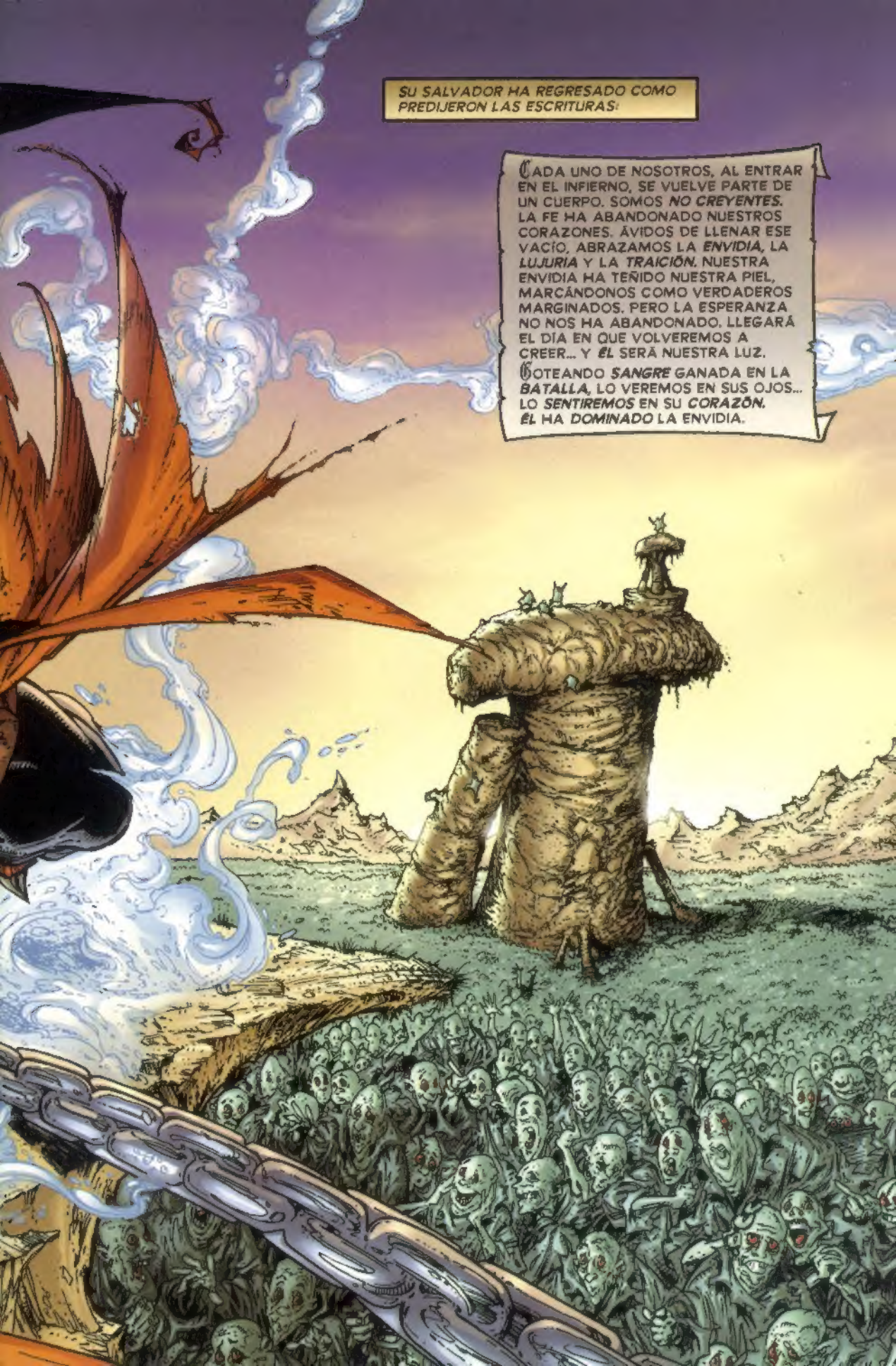
LA ENERGÍA VERDE NECROPLÁSMICA GASTADA EN LA CAUSA DEL BIEN HA SERVIDO UNA VEZ MÁS PARA AUMENTAR LA MISERIA DE SPAWN. LA ÚNICA ESPERANZA QUE LE QUEDA AL ANTIGUO AL SIMMONS ES UNA CONEXIÓN ETÉREA CON SU AMIGO. AUNQUE NINGUNO DE LOS DOS ES CONSCIENTE DE ELLA EN NINGÚN ASPECTO, LAS CANAS EN LAS SIENES DE TERRY SON PRUEBA DE QUE AMBOS HAN ESTADO EN CONTACTO...

...ESO, Y LAS IMÁGENES CONFUSAS QUE INTENTAN HABLAR CON TERRY POR LA NOCHE.

GASP!
JESÚS... ¿AL?
TERRY HA LEÍDO BIEN LAS SEÑALES.
TRANQUILO. SÓLO ERA UNA *PESADILLA*, NADA MÁS.
¿QUIERES HABLAR?
PERO AÚN NO ESTÁ LISTO PARA COMPARTIR SUS SOSPECHAS.
WANDA SUFRIRÍA DEMASIADO.
NO HACE FALTA.
VUELVE A DORMIRTE. ME LEVANTARÉ UN RATITO.
ESTO ES ABSURDO. HAN PASADO *CINCO AÑOS*. YO AYUDÉ A *ENTERRARLE*, POR AMOR DE DIOS.


ALGO NO VA BIEN. ÉSTA ES LA *SEGUNDA* VEZ QUE OCURRE DESDE QUE VOLVÍ A CASA DEL HOSPITAL.
¿POR QUÉ?
¿ES ALGÚN DESEQUILIBRIO PRODUCIDO POR EL CÁNCER? ES LO MALO DE LAS RECUPERACIONES "MILAGROSAS"... NADIE SABE LO QUE SE SUPONE QUE TIENES QUE PASAR DESPUÉS.
PERO JURO QUE PUEDO *SENTIRLE*... SU *VACÍO*.
ANTES DE QUE PUEDA VOLVERSE LOCO DEL TODO, UNA GRAN DOSIS DE REALIDAD SE LANZA SOBRE ÉL.
Lick Lick
VAMOS, CHICA. *¡CALMA!* QUE NO TIENES EL ALIENTO PERFUMADO.
ASÍ QUE LA MASCOTA DE LA FAMILIA, CRIADA POR EL PROPIO AL SIMMONS, TRAE UN RAYO DE LUZ A UNA NOCHE OSCURA Y POTENCIALMENTE LARGA...
...COMPLETANDO EL CÍRCULO DE LOS CUATRO QUE HAN SIDO TOCADOS POR UN MUERTO.
DESPUÉS DE RENACER.
LUCHANDO POR CONSERVAR SU ALMA.

UN RUMOR DE RUEGOS RESUENA A TRAVÉS DEL MAR DE GENTE. CREEN QUE SUS PLEGARIAS HAN SIDO ATENDIDAS.
LA LUCHA CONTINÚA.
ENTRAR EN EL QUINTO NIVEL DEL INFIERNO COMO UN ÁNGEL VENGADOR Y OSCURO ENVUELTO EN SANGRE ES SU TERCERA PRUEBA. EN LAS DOS ANTERIORES ÉL FUE UN ENEMIGO.
AQUÍ, NO. AHORA, NO.

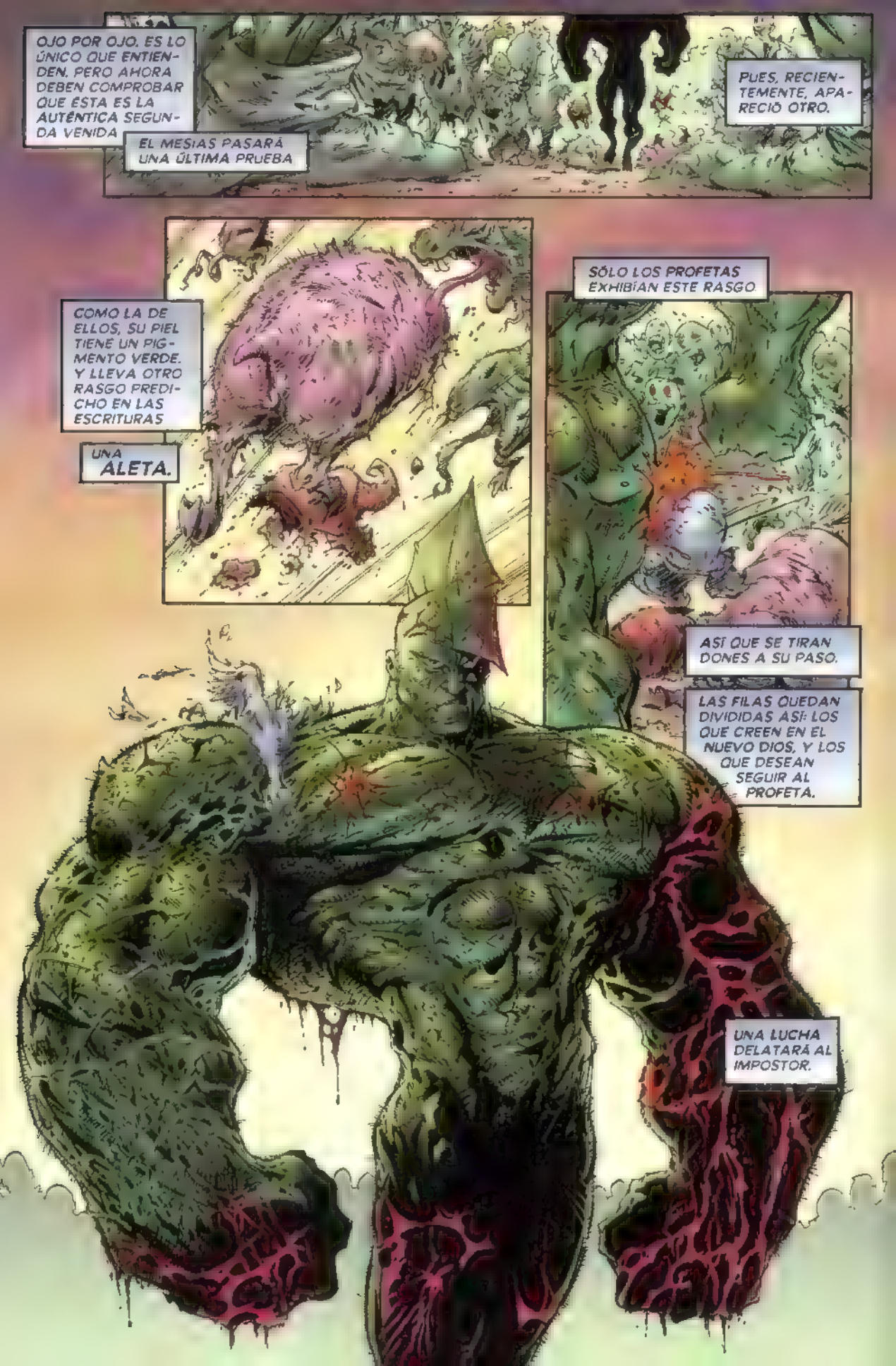

SU SALVADOR HA REGRESADO COMO PREDIJERON LAS ESCRITURAS:
CADA UNO DE NOSOTROS, AL ENTRAR EN EL INFIERNO, SE VUELVE PARTE DE UN CUERPO. SOMOS *NO CREYENTES.* LA FE HA ABANDONADO NUESTROS CORAZONES. ÁVIDOS DE LLENAR ESE VACÍO, ABRAZAMOS LA *ENVIDIA,* LA *LUJURIA* Y LA *TRAICIÓN.* NUESTRA ENVIDIA HA TEÑIDO NUESTRA PIEL, MARCÁNDONOS COMO VERDADEROS MARGINADOS. PERO LA ESPERANZA NO NOS HA ABANDONADO. LLEGARÁ EL DÍA EN QUE VOLVEREMOS A CREER... Y *ÉL* SERÁ NUESTRA LUZ.
GOTEANDO *SANGRE* GANADA EN LA *BATALLA,* LO VEREMOS EN SUS OJOS... LO *SENTIREMOS* EN SU *CORAZÓN.*
ÉL HA *DOMINADO* LA ENVIDIA.

LAS ESCRITURAS TAMBIÉN DIJERON QUE AL REGRESAR EL REY, GOBERNARÍA MEDIANTE LA FUERZA. "OJO POR OJO" SERÍA LA LEY.
EN UN TRILLÓN DE AÑOS, UNOS POCOS NUEVOS CREYENTES SE HAN CONVERTIDO EN UNA MULTITUD... Y ASÍ HA CRECIDO SU IMAGEN DEL SALVADOR.
ALEGRÍA.
ESCEPTICISMO.
ÉXTASIS.
CÓLERA.
LA LLEGADA DE SPAWN ES RECIBIDA POR UNA CALEIDOSCÓPICA VARIEDAD DE EMOCIONES.
ALGUNOS CREEN. OTROS, NO. EL PRIMERO EN EXPRESAR SUS DUDAS ES RÁPIDAMENTE "RESPONDIDO". LOS QUE DESEEN ESCAPAR DEL ALCANCE DEL INFIERNO DEBEN TENER FE. NO SE PERMITIRÁ QUE NADIE SIEMBRE CALUMNIAS SOBRE SUS ESPERANZAS CELESTIALES.
PREDECIBLEMENTE, DAN RÁPIDA RÉPLICA A LOS DUBITATIVOS.

SE SUPONÍA QUE LAS PROFECÍAS DE LAS ESCRITURAS NO SE CUMPLIRÍAN. ERAN MENTIRAS... INVENCIONES DEL DIABLO QUE GOBIERNA, INVISIBLE, SOBRE EL QUINTO NIVEL.
LO QUE NO ES PREDECIBLE ES QUE SPAWN SE ENCUENTRE ALLÍ.
EL SEÑOR NEGRO CONTROLABA A SUS HIJOS SIN ESFUERZO HACIENDO QUE TODOS ESPERASEN A UNA DEIDAD QUE ÉL SABÍA QUE NUNCA VENDRÍA.
EL CASTIGO DE CADA INDIVIDUO ERA ROGAR ETERNAMENTE POR LA SALVACIÓN. SÓLO LES QUEDABA LA FE EN LAS PROMESAS DE LAS ESCRITURAS.
¡¡¡NO ME TOQUÉIS!!!
LOS QUE QUERÍAN ADORARLE Y LOS QUE SE DISPONÍAN A DESPELLEJARLE SE TROPIEZAN AL INTENTAR LLEGAR LOS PRIMEROS A SPAWN.
AL HÉROE CON CAPA NO LE IMPORTA NINGUNO.

LA RABIA SELLA SU DESTINO.
¡DEJADME EN PAZ!
¡ES ÉL!
EL ELEGIDO.
CONTROLA LA ENVIDIA
¡ESTÁ EN SUS OJOS! ¡MIRAD!
CONTINÚA LA EXALTACIÓN, CUANDO TODOS SE PONEN DE RODILLAS.
ESTE DIOS TRAE LA VALIDACIÓN DE SUS ESPERANZAS DE IR AL CIELO. LA FE ES LA LLAVE DE LAS PUERTAS DEL CIELO.
PERO EN TODAS LAS COLONIAS HAY PARÁSITOS.
¡¡EN PIE!!
¡NO OS SOMETÁIS TAN DEPRISA! RECORDAD QUE HA VENIDO OTRO HACE POCO. ¡AMBOS NO PUEDEN SER UNGIDOS!

HEMOS ESPERADO ESTE DÍA *UN INFINITO*... REZANDO POR NUESTRA *SALVACIÓN*. Y AHORA RECIBIMOS *DOS* SEÑALES EN MENOS DE UN DÍA
¿CÓMO SABEMOS QUE *PUEDES* SALVARNOS?
NO PUEDO.
MODESTIA. OTRO RASGO DEL MESÍAS.
¿CÓMO QUE *NO PUEDES*?
ENTONCES, ¿POR QUÉ ESTÁS *AQUÍ*?
DESPUÉS DE UN MOMENTO DE DUDA, SPAWN LE DA LA VERSIÓN ABREVIADA.
PORQUE AMABA A MI ESPOSA.
ASÍ QUE, ME MATARON.
EMPIEZA.
LOS MÁS PRÓXIMOS A LA CONVERSACIÓN REPITEN LO QUE ACABAN DE OÍR.
SUS PALABRAS, AL SER REPRODUCIDAS POR LA MULTITUD, SE CONVIERTEN EN EL EVANGELIO.
CUANDO LLEGAN A LA MITAD DE LA GENTE, YA TIENEN VIDA PROPIA.
MATÓ A SU ESPOSA Y LE GUSTÓ.


OJO POR OJO. ES LO ÚNICO QUE ENTIENDEN. PERO AHORA DEBEN COMPROBAR QUE ÉSTA ES LA AUTÉNTICA SEGUNDA VENIDA
EL MESÍAS PASARÁ UNA ÚLTIMA PRUEBA
PUES, RECIENTEMENTE, APARECIÓ OTRO.
COMO LA DE ELLOS, SU PIEL TIENE UN PIGMENTO VERDE. Y LLEVA OTRO RASGO PREDICHO EN LAS ESCRITURAS
UNA ALETA.
SÓLO LOS PROFETAS EXHIBÍAN ESTE RASGO.
ASÍ QUE SE TIRAN DONES A SU PASO.
LAS FILAS QUEDAN DIVIDIDAS ASÍ: LOS QUE CREEN EN EL NUEVO DIOS, Y LOS QUE DESEAN SEGUIR AL PROFETA.
UNA LUCHA DELATARÁ AL IMPOSTOR.

ACABEMOS CON ESTO.
SPAWN MIRA FIJAMENTE DURANTE UN MOMENTO. INTENTA RECONOCER A SU NUEVO ENEMIGO, SIN ÉXITO.
SE DICE A SÍ MISMO QUE ES SÓLO OTRO DESCONOCIDO INTENTANDO BORRAR SU EXISTENCIA.
OTRO OBSTÁCULO.
EL INFIERNO NO ES MUY DIFERENTE DE LA TIERRA.
SIEMPRE ATACAR, O ARREBATAR COSAS.
DEVOLVERLAS, JAMÁS.

LO PEOR ES QUE SPAWN ELIGIÓ VOLVER A LOS POZOS DEL INFIERNO. SE SACRIFICÓ PARA QUE FUERA FELIZ UNA ESPOSA QUE LE TEME.*
* SPAWN #47.
DESPUÉS DE TODO, ¿CÓMO PUEDE EMPEORAR SU SITUACIÓN UN ALMA MUERTA Y MALDITA EN EL INFIERNO?
SU ATAQUE FURIOSO NO TIENE TRABAS.
LOS INOCENTES SON ATRAPADOS EN LA REFRIEGA.
NO CEDE HASTA CONSEGUIR SU OBJETIVO:
EN LA TIERRA, TENÍA QUE SER DISCRETO USANDO SUS PODERES. PERO EN SU ACTUAL ESTADO DE CONDENACIÓN, LA BELIGERANCIA SALVAJE SE CONSIDERA UNA VIRTUD.
LA VICTORIA TOTAL SOBRE SU ENEMIGO VERDE.

SU ENEMIGO RESPIRA PROFUNDAMENTE.
EL SIGUIENTE SONIDO QUE SALE DE SU BOCA SE PIERDE EN EL ESTRÉPITO DE MIL PISADAS.
JI JI
BLASFEMO.
PROFANADOR.
FALSO PROFETA.
MUERE
MUERE
MUERE.
LA IRA HIERVE Y NO VAN A TOLERAR ESA FALTA DE RESPETO POR SU CONDENACIÓN.
CON SU ETERNA ESPERA SE HAN GANADO, AL MENOS, ESA COMPENSACIÓN.
AUNQUE EL INVASOR LLEVE LA "MARCA".
Y CUANDO LA ENORME FIGURA ES CARGADA COMO LA PRESA DE UN CAZADOR, SU REACCIÓN ES AÚN MÁS ALARMANTE
SPAWN JURA OÍR ALGO QUE NO PUEDE SER:
RISITAS.

SIGUE UNA GLORIOSA CELEBRACIÓN QUE ABARCA A CASI TODOS LOS REUNIDOS. POR FIN HA LLEGADO SU REY. TODOS SERÁN SALVADOS.
CON UNA EXCEPCIÓN
¿QUÉ LE VA A PASAR?
CUANDO LLEGUE LA OSCURIDAD, MORIRÁ.
CUANDO APARECIÓ, NOS DIO ESPERANZA. PERO SU DERROTA PRUEBA QUE NOS TRAICIONÓ, MI SEÑOR.
ASÍ QUE LE PREPARAN... ENSUCIADO CON MUGRE, ALIMENTADO CON SU ÚLTIMA COMIDA, DUCHADO CON ORINA
DISPONEN SU CRUZ. LA LAPIDACIÓN SÓLO LLEVARÁ UNOS MINUTOS.
NO SE PERMITIRÁN CRÍMENES CONTRA LA FE. Y ESPECIALMENTE, AQUÉLLOS COMETIDOS POR LOS DE SU CLASE.
ME GUSTARÍA HABLAR CON ÉL...
...EN PRIVADO.
POR SUPUESTO, MI SEÑOR.

¿AHORA QUÉ? ¿ES QUE HAS VENIDO A *REGODEARTE?*

NO. NO ME HACE FALTA. YA SABES LO QUE PUEDO HACER.

PERO SIENTO CURIOSIDAD POR ALGO. ¿POR QUÉ FUISTE SELECCIONADO ENTRE TODOS LOS TUYOS PARA ATACARME?

ESOS NO SON "*LOS MÍOS*". MIRA... SI PRETENDES ENCONTRARLE SENTIDO A ESTO, *GENIAL*. PARA MÍ NO ES MÁS QUE UN SUEÑO CHUNGO O UNA ALUCINACIÓN.

PERO SI HACE QUE TE SIENTAS MEJOR, ME DESAHOGARÉ. SOY DE *CHICAGO*, UNA GRAN CIUDAD DE *AMÉRICA*. MI TRABAJO ES DE *LIMPIEZA*, ASÍ QUE TODOS LOS DÍAS ME ENCARGO DE PSICÓPATAS. EL ÚLTIMO FUE UNA PIBA QUE SE LLAMABA *DEMONIO*. Y NO ME PREGUNTES POR QUÉ, PERO, POR ALGUNA RAZÓN, ESTÁ EMPEÑADA EN *ELIMINARME*. ASÍ QUE NOS ENCONTRAMOS, Y ME VOLÓ LOS *BRAZOS*.

Y ESO ES LO ÚLTIMO QUE RECUERDO DE LA *REALIDAD*.

YO SUPONGO QUE ME LLENÓ DE *DROGAS* Y QUE AHORA MISMO ESTOY *FLIPANDO*...

...PORQUE LO SIGUIENTE QUE SUPE FUE QUE ESTABA EN EL *INFIERNO*, EN PELOTAS, Y OTRA VEZ CON MIS BRAZOS. Y TODOS LOS QUE ME VEN CREEN QUE SOY UN MALDITO *PROFETA*. MI ALETA TIENE UN SIGNIFICADO *ESPIRITUAL* PARA ELLOS.

CUANDO APARECISTE *TÚ*, YO QUEDÉ RELEGADO A SEGUNDÓN. ¿QUIÉN QUIERE UN PROFETA CUANDO LLEGA UN *DIOS*?

ADEMÁS, LES *MOSQUEÓ* QUE DIJERA QUE SU MESÍAS NO APARECERÍA EN OTROS *CUARENTA MIL AÑOS*.

¿Y ESO JUSTIFICA EL MATARTE?

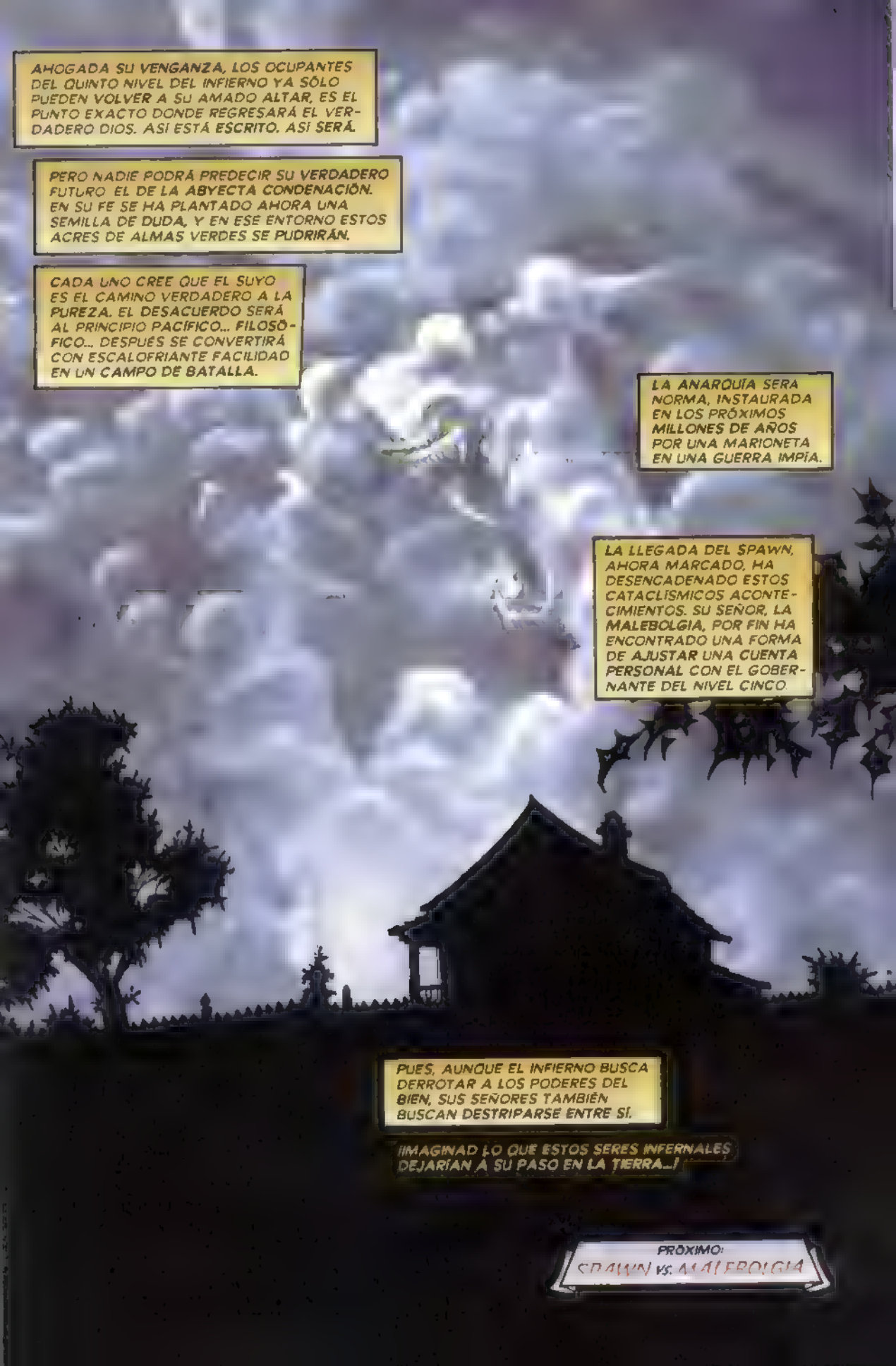
COMO TE DIJE, ESTO ES SÓLO UNA *PESADILLA*. QUERÍAN UNA PELEA, *Y SE LA DI*. UNO DE LOS DOS *TENÍA* QUE CAER.

¿A QUIÉN LE IMPORTA SI NO FUI LO BASTANTE DURO? ESE ES SU PROBLEMA.
¡¿QUÉ?!
ESO ES. EL QUE *PERDIERA* DE LOS DOS SERÍA *EJECUTADO*. ¿NO VES? ES UNA CAZA DE BRUJAS. NECESITAN *MATARME* PARA *JUSTIFICARTE*.
Y A LA MIERDA CON LA LÓGICA.
¡¿ASÍ QUE TU CRIMEN ES NO SER MÁS FUERTE?!
DA IGUAL. TODO ESTO ME *SUPERA*.
AMO. ES LA HORA.
EL PUEBLO AGUARDA TU JUICIO.
SPAWN INTENTA DARLE SENTIDO. NO PUEDE. EN SU LUGAR, AVANZA USANDO LO QUE PUEDE:
SU FE CIEGA.
PUEBLO...
¡OÍDME!
SI QUIEREN UN MESÍAS, LO TENDRÁN.
ESTE HOMBRE NO HA HECHO NADA MALO. CASTIGARLE SERÍA UN ERROR.
LIBERADLE. DEBEÍS APRENDER A PONER LA OTRA MEJILLA.
LA MULTITUD SE PONE FRENÉTICA.
¡NO!
¡NO!

COMO UNA ESTAMPIDA DE GANADO, LA MASA APLASTA A SPAWN CON SU PESO.
SEDIENTA DE SANGRE.
EL SANTO LÍDER NUNCA DARÍA UNA ORDEN TAN DEGRADANTE COMO "PERDONAD".
"OJO POR OJO."
PERO LA LEYENDA TAMBIÉN HABLA DE ESTE ENEMIGO. DICE QUE EL FALSO DIOS LLEVA EL SÍMBOLO DE SU VILEZA
PEDIR QUE "PONGAN LA OTRA MEJILLA", ESO SÓLO PUEDE HACERLO EL MAYOR PECADOR.
SPAWN NO TENÍA ESE SÍMBOLO. PERO ESO DA IGUAL. AHORA SÍ.
LA TALLA FUE DOLOROSA.

AHORA AJUSTAREMOS CUENTAS.
EN LOS OTROS NIVELES APRENDERÁN A *NO JUGAR* CON NUESTRAS PLEGARIAS. VUESTRAS MUERTES SERÁN UN *TESTAMENTO* TRIUNFAL DE NUESTRA FE...

.. QUE NOS DEVOLVERÁ A LA INMINENTE SALVACIÓN.
AMBOS MORIRÉIS. SERÉIS MARCADOS PARA SIEMPRE COMO TRAIDORES. A PESAR VUESTRO, VENCEREMOS.
EL AUTOELEGIDO LÍDER SE VUELVE HACIA LA MASA
¡QUE ARROJE LA PRIMERA PIEDRA AQUÉL QUE TENGA CULPA!
POR DESGRACIA PARA ELLOS, SUS ARMAS NO VAN A ALCANZAR A SUS OBJETIVOS.
LOS CRUCIFICADOS DESAPARECEN EN UN INSTANTE


AHOGADA SU VENGANZA, LOS OCUPANTES DEL QUINTO NIVEL DEL INFIERNO YA SÓLO PUEDEN VOLVER A SU AMADO ALTAR, ES EL PUNTO EXACTO DONDE REGRESARÁ EL VERDADERO DIOS. ASÍ ESTÁ ESCRITO. ASÍ SERÁ.
PERO NADIE PODRÁ PREDECIR SU VERDADERO FUTURO EL DE LA ABYECTA CONDENACIÓN. EN SU FE SE HA PLANTADO AHORA UNA SEMILLA DE DUDA, Y EN ESE ENTORNO ESTOS ACRES DE ALMAS VERDES SE PUDRIRÁN.
CADA UNO CREE QUE EL SUYO ES EL CAMINO VERDADERO A LA PUREZA. EL DESACUERDO SERÁ AL PRINCIPIO PACÍFICO... FILOSÓFICO... DESPUÉS SE CONVERTIRÁ CON ESCALOFRIANTE FACILIDAD EN UN CAMPO DE BATALLA.
LA ANARQUÍA SERÁ NORMA, INSTAURADA EN LOS PRÓXIMOS MILLONES DE AÑOS POR UNA MARIONETA EN UNA GUERRA IMPÍA.
LA LLEGADA DEL SPAWN, AHORA MARCADO, HA DESENCADENADO ESTOS CATACLÍSMICOS ACONTECIMIENTOS. SU SEÑOR, LA MALEBOLGIA, POR FIN HA ENCONTRADO UNA FORMA DE AJUSTAR UNA CUENTA PERSONAL CON EL GOBERNANTE DEL NIVEL CINCO.
PUES, AUNQUE EL INFIERNO BUSCA DERROTAR A LOS PODERES DEL BIEN, SUS SEÑORES TAMBIÉN BUSCAN DESTRIPARSE ENTRE SÍ.
¡¡IMAGINAD LO QUE ESTOS SERES INFERNALES DEJARÍAN A SU PASO EN LA TIERRA...!
PRÓXIMO:
SPAWN VS. MALEBOLGIA

Todd McFarlane

Sin la figura de Todd McFarlane no se puede entender el comic-book de los noventa en Estados Unidos. Su relevancia no deriva sólo de su enorme éxito comercial, sino también de su influencia como dibujante y su posición como modelo en el que se inspiran muchas de las jóvenes estrellas actuales a la hora de reconducir su carrera hacia situaciones donde controlen su propia obra y sus creaciones. Nacido en Calgary (Canadá) en 1961, McFarlane inició su carrera en la segunda mitad de los ochenta en títulos más bien oscuros como Coyote o Infinity Inc. *pero empezó a hacerse notar en Marvel gracias a varios episodios de* Incredible Hulk *escritos por Peter David. Se convirtió en el dibujante número uno del momento después de su traslado a* The Amazing Spider-Man, *y con* Spider-Man -sin adjetivos- nº 1 *rompió todos los records de ventas en 1990, además de iniciarse como guionista. En 1992 fue uno de los cabecillas de la recién fundada Image, y desde entonces ha dirigido con esmero los pasos de su "hijo" Spawn a través de los comics, los juguetes, el cine y la televisión. Todo desde las oficinas de McFarlane Productions, situadas en una habitación encima de su garage en Phoenix, Arizona. Y es que el éxito no ha alterado lo más mínimo a McFarlane.*

Hace apenas ocho años eras un dibujante estrella, pero, podríamos decir, sólo un dibujante de comics. Ahora posees un sello editorial, una línea de juguetes y un personaje que ha sido adaptado al cine y a series de animación televisivas. ¿Fue éste tu objetivo desde el principio o es que simplemente así es como han salido las cosas?

Ha sido una especie de evolución. Empecé a producir *Spawn* cuando me sentí frustrado por tener que tratar con una corporación. Tenía la sensación de que las personas creativas no eran respetadas como debían serlo y que se tomaban decisiones creativas sin consultar con las personas creativas. Eso me parecía absurdo, ¡y aún me lo parece! Lo de meterme en juguetes y películas sucedió de una forma semejante. Cuando publiqué el comic y fue un éxito de ventas, se dirigieron a mí tanto empresas jugueteras como productoras cinematográficas. De nuevo eran sólo grandes corporaciones que querían comprarme, darme una palmadita en la cabeza y mandarme a paseo. A mí esta idea no me satisfacía. Spawn era mi "hijo creativo" y quería involucrarme directamente en su desarrollo. Sin embargo, ellos no querían saber nada de mí, sólo querían el personaje para explotarlo. Yo no tenía confianza en que lo fueran a explotar de manera que se asegurase la longevidad de Spawn. Cuando comprendí esto, también comprendí que debía montar mi propia compañía juguetera para asegurarme de que se cumplían los pasos necesarios en el desarrollo de los juguetes. Con la película pasó algo parecido. Desde un punto de vista realista, yo no podía financiar mi propia película. Sin embargo, pude elegir una productora

New Line, que me permitiera un estricto control creativo sobre el proyecto. Así que poseer una editorial de comics, una empresa juguetera y ser el productor ejecutivo de una película y de una serie de animación no era mi objetivo, sino que acabó siendo el resultado de mi deseo de ser responsable de mi hijo creativo.

Probablemente 1997 haya sido tu mejor año, gracias en parte a la adaptación cinematográfica de Spawn. Mirándolo ahora con perspectiva, ¿cómo valoras tu éxito? Y me gustaría conocer tu opinión respecto tanto al éxito financiero como a tu satisfacción personal como "padre" de la criatura.

Estoy muy orgulloso de lo que conseguimos en 1997. Conmigo están trabajando muy duro muchas personas de talento que ayudaron a conseguir ese éxito. Por supuesto, al mirar hacia atrás uno siempre ve cosas que habría hecho de forma diferente. Eso también es una forma de evolución. Yo siempre confío en mejorar los comic-books, en hacer mejores series de animación, mejores juguetes y una película mejor. Cualquier otra cosa sería ser desleal hacia mis fans. El éxito económico es un lujo por el cual se que mucha gente lucha. Yo doy gracias por que mi familia no tenga que hacer equilibrios para llegar a final de mes. Recuerdo lo que es eso y se trata de una sensación agotadora. Sin embargo, debes comprender a mi familia para comprender por qué el éxito financiero no nos ha afectado como uno en principio podría suponer. De hecho, cuando trabajaba para Marvel ya me ganaba muy bien la vida. Iniciar una nueva editorial de comics con un personaje desconocido fue decididamente un riesgo. Sin embargo, mi familia ha sido siempre muy frugal y pudimos ahorrar dinero por si venían mal dadas. Estábamos preparados financieramente para soportar un fuerte revés económico cuando abandoné Marvel, y mi familia me apoyó por completo. Por supuesto, *Spawn* resultó ser muy popular y el revés económico no se produjo. Pero la gente supone equivocadamente que las decisiones que he tomado en mi carrera han sido motivadas por mis deseos de ganar más dinero. En realidad, las decisiones que he tomado en mi carrera han sido para hacer el mejor producto posible. Creo que cuando uno hace eso, el éxito es inevitable.

¿Cuándo podremos ver la segunda película de Spawn?

Todavía no hay una fecha en firme para la segunda película de Spawn. Aventuraría que lo más temprano que saldrá será en diciembre de 1999.

¿En qué te gustaría que fuese distinta de la primera?

Mi plan para la segunda película es que madure con mi público. A lo que me refiero es a darle un aire más oscuro, más macabro, más a lo *Seven*, la película de Brad Pitt. Pretendo que sea más realista, con menos énfasis en los efectos especiales y más énfasis en el desarrollo de los personajes.

Otro de los elementos que hicieron que 1997 fuera un gran año fue la serie de animación de HBO. En España está siendo editada directamente en formato vídeo. ¿Cómo está funcionando en Estados Unidos?

Los primeros seis episodios de la serie de HBO acaban de salir en video y las ventas han sido fenomenales, las mejores que ha tenido HBO. Parece que la serie ha tocado una fibra sensible en el público. Confiábamos en encontrar un público adulto que

supiera apreciar la animación. Como es típico en Estados Unidos, la animación se considera algo para los niños. Nuestra intención era presentar un drama para adultos en formato animado. Parece que ha encontrado un público.

¿Como amplia el mito de Spawn?
Creo que amplía el mito de Spawn en el sentido de que es un héroe complicado que puede resultar más atractivo para un segmento del público mayor que el típico héroe que va por ahí en paños menores salvando al mundo.

Curse of the Spawn *ha empezado a publicarse en España. Has tenido mucho cuidado en no producir secuelas sólo porque sí. ¿Por qué* Curse of the Spawn?
Esto tiene que ver con lo que decía antes sobre la explotación del personaje y mi deseo de desarrollar Spawn de forma sensata en vez de simplemente aprovecharme de su popularidad. Por supuesto que podría haber ganado mucho más dinero con Spawn si hubiera permitido muchas secuelas y formatos distintos. Pero lo que se consigue así es sobrexponer al personaje y diluir su presencia y su impacto. Por supuesto, a corto plazo ganas un montón de dinero. Pero, ¿y a largo plazo? Spawn se plantea a largo plazo.

¿Qué añade Curse *a Spawn y su mundo?*
Curse of the Spawn me permite profundizar en argumentos que tienen que ver con los personajes secundarios, lo cual no sería posible en la serie principal. Con este desarrollo de personajes, espero que el fan se sienta más implicado en el universo de Spawn en general.

Algunos lectores piensan que, dado que en los créditos de Curse of the Spawn *no aparece tu nombre, no es una serie que "lleve tu sello". ¿Sigues de cerca el proceso creativo de esta serie? ¿Cómo participas en ella?*
Me importa mucho darle su crédito a quien lo merece, en parte como resultado de mis anteriores experiencias trabajando para otras empresas. *Curse of the Spawn* es la obra de las personas que aparecen en la página de créditos. ¿Intervengo diariamente en el proceso? La verdad es que no. Pero el desarrollo del proyecto fue dirigido por mí: el equipo que lo produce, el tono, los colores. Tengo mucho cuidado de a quién elijo para trabajar en un proyecto mío. Debo tener confianza en que producirán algo que me guste. Y a menudo, la gente que elijo sobrepasa lo que yo podría producir personalmente, ya que tienen el tiempo necesario para dedicarlo al proyecto. Por supuesto, yo siempre intervengo en cualquier proyecto que tenga que ver con Spawn. ¡Hay quienes me consideran un maniático del control! Pero tengo plena confianza en mi equipo creativo.

¿Tienes planeadas otras secuelas de Spawn *o quizás algún personaje nuevo?*
No tengo planes para nuevas secuelas, pero yo siempre estoy creando nuevos personajes dentro de la serie *Spawn*.

¿Te interesaría trabajar fuera del modelo superhéroe/fantasía?
Desde luego que sí. La clase de películas e historias que me atraen son las historias

psicóticas y perversas que tienen lugar en la realidad, como *Seven* o *El silencio de los corderos*. Me veo metiéndome cada vez más en ese estilo.

¿Cuáles crees que son las razones para el interés actual de los adolescentes por héroes de tipo romántico, maravilloso o violento?

Creo que lo único que ha ocurrido es que la gente tenía ganas de algo distinto del típico material a lo *Osos Amorosos* o *El Osito Winnie*. Por supuesto que estos son maravillosos y tienen su público, pero creo que a la gente le gusta elegir, y yo le estoy dando opciones.

Eres uno de los pocos "peces gordos" de Image que ha permanecido fiel a su compromiso con los comics. Ahora, con el anuncio de que vas a tomar un coguionista en Spawn, *te alejas otro paso de la serie. ¿Por qué has permanecido tanto tiempo en* Spawn *y por qué parece que ahora se aproxima el momento de tu partida?*

Creo que exige mucho tiempo desarrollar un personaje hasta el punto en que adquiera vida propia y otras personas puedan tomar el personaje y que exista una consistencia porque el trabajo de base ha sido sólido. Creo que eso lo he conseguido con Spawn. Para que yo fuera capaz de desarrollar Spawn para un público más amplio de una forma constructiva, cada vez me resultaba más claro que mi dibujo y mis guiones estaban sufriendo al intentar ambas cosas a la vez. Creo, por ejemplo, que Greg Capullo hace un mejor trabajo en el dibujo que yo porque mi atención está demasiado fragmentada. Lamento un poco decepcionar a los fans que creen que no debería dejarlo, pero creo que es importante poner en *Spawn* al mejor equipo para que yo pueda crear un personaje fuerte y reconocible a escala internacional.

Lo cual nos lleva a la siguiente pregunta, que sé que has contestado mil veces, pero que sigue siendo la pregunta del millón, al menos para tus fans españoles. ¿Volverás alguna vez a ejercer de dibujante?

Las cosas tendrían que cambiar dramáticamente en mi vida para que eso ocurriera. Como ya he dicho, mi atención está muy fragmentada ahora mismo intentando convertir a Spawn en un hombre de marca, por así decir. Trabajar los lápices requiere una cantidad de concentración que ahora mismo no le puedo conceder. Quizás lo hiciera si las cosas se tranquilizaran considerablemente. Pero no preveo que eso ocurra próximamente. Y repito que, ¡creo de todas formas que Greg es mejor que yo!

Teniendo en cuenta la inestabilidad de la industria del comic-book en estos momentos y la proliferación de productos derivados, ¿concibes un día en el que Spawn ya no existiera en los comics pero siguiera existiendo en juguetes, películas y demás?

Mientras existan los comics Spawn existirá en comic-books. Sin embargo, si dejaran de existir los comic-books, por supuesto que me gustaría que Spawn sobreviviera en otros géneros. Por eso es por lo que estoy luchando.

¿Cuáles consideras las principales razones para la actual crisis del comic-book?

La codicia, la codicia y más codicia.

¿Qué soluciones posibles crees que existen para esta crisis?

Creo que es necesario que la industria se concentre. Ahora mismo está demasiado dispersa intentando desesperadamente encontrar una solución rápida. No hay una solución rápida. Tenemos que volver a las raíces. Un buen personaje, con un buen equipo creativo que permanezca con el personaje durante algo más que un par de meses, sin trucos. Sólo buenos dibujos, con una buena historia y un equipo creativo constante. Además, creo que necesitamos evolucionar con el mundo y adaptarnos a lo que la gente quiere.

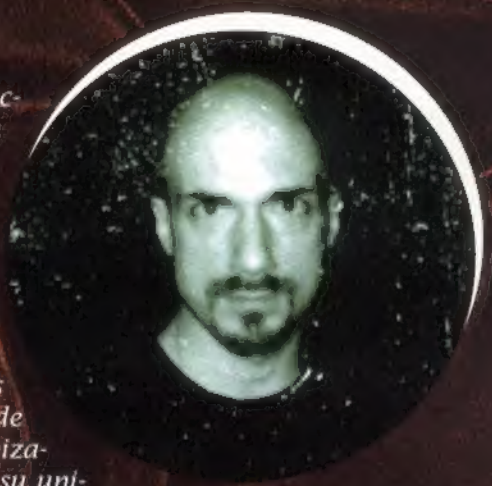
Los últimos años han visto llegar un montón de dibujantes españoles al comic-book americano. ¿Qué te parece a ti que aportan los dibujantes españoles a los superhéroes?

Creo que los dibujantes españoles aportan un estilo y un talento únicos al mundo de los comic-books. Por supuesto que hay grandes diferencias de talento entre ellos, al igual que varía entre los dibujantes americanos. Mis preferencias personales en estilo artístico se inclinan más hacia un gusto tétrico y oscuro, que no es el predominante entre los autores españoles. Sin embargo, su talento es indiscutible.

Por último, ¿tienes algún mensaje especial para tus lectores españoles?

Gracias por vuestra fidelidad, vuestro apoyo y vuestros comentarios. Y también, gracias a Montserrat Samón y Wanda Kolomyjec por su colaboración y por lo duro que trabajan para traeros *Spawn*.

Greg Capullo



Greg Capullo apareció en la escena del comic-book como una de las grandes promesas de Marvel a finales de los ochenta. Tras debutar en What If, *una larga temporada en* Quasar *le sirvió para consolidarse, y su siguiente serie mensual,* X-Force, *acabó de convertirle en una de las jóvenes estrellas del momento. Tanto fue así que atrajo la atención de Todd McFarlane, el cual lo reclutó para formar parte de los equipos creativos responsables de mantener un exigente nivel de calidad en las distintas colecciones protagonizadas por Spawn y los personajes surgidos de su universo. En 1994 se convirtió en el dibujante a lápiz fijo de la serie mensual* Spawn, *y en su currículum también se encuentran títulos tan destacados como la miniserie* Angela *escrita por Neil Gaiman o el último episodio de la miniserie* Violator *escrita por Alan Moore. McFarlane no sólo confía*

ciegamente en el talento y la laboriosidad de Capullo, sino que en muchas ocasiones ha declarado: "Sinceramente, es mejor que yo."

¿Qué crees que has aportado a Spawn?

Una apariencia de realidad, aunque retorcida, que es a la vez sólida y creíble.

¿Cuál crees que ha sido tu mayor aportación a la serie?

Mi constante compromiso de proporcionar una calidad consistente y mi fiabilidad.

Imagino que, ya que llevas años dibujándolo, te sientes cómodo con Spawn. ¿Qué es lo que te atrae del personaje? ¿Cuáles son los elementos de Spawn que más te gustan?

Creo que Spawn es un personaje interesante; tanto en lo externo como en lo interno. Debo decir que lo que más me gusta son los elementos más oscuros de *Spawn*. Para mí, resulta más atractivo dibujar sombríos callejones llenos de basura y demonios que dibujar los más típicos escenarios y personajes que se encuentran en la mayoría de las series heroicas.

¿Qué es, según tu opinión, lo que distingue a Spawn del resto de los superhéroes americanos?

Realmente no es un héroe. Al menos no en el sentido más puro de la palabra. O sea, es un agente del mal, que está siendo adiestrado para desempeñar el papel de general en el Ejército del Infierno.

***¿Cuáles son, para ti, las principales recompensas e inconvenientes de dibujar* Spawn?**

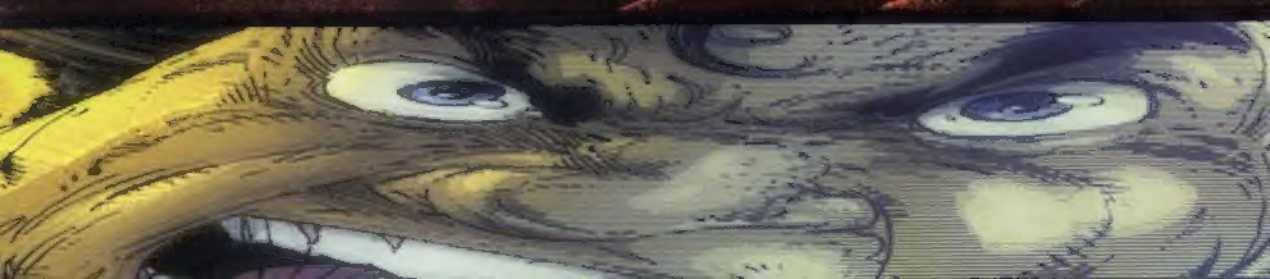
La mayor recompensa ha sido la notoriedad que he obtenido gracias a mi conexión con la serie. Casi todo el mundo ya ha oído mencionar el nombre de Spawn y sabe de qué estoy hablando cuando les digo que dibujo el comic. De hecho, el dato suele despertar el entusiasmo. Hay pocas series que puedan conseguir eso. En cuanto a los inconvenientes, debo decir que el mayor es vivir bajo la sombra de mi predecesor. Puede que no en el mismo grado que antes, pero Spawn es el hijo de Todd y ese hecho aún está presente en el pensamiento de todo el mundo. Igual me equivoco, pero tengo la sensación de que, hasta cierto punto, aún se me ve como un intruso.

¿Hay algo que te gustaría hacer en* Spawn *y que no puedas hacer o que aún no hayas tenido oportunidad de hacerlo?

Realmente no. Hemos cubierto un territorio muy variado en la serie y continuamente descubrimos nuevas fronteras. Yo voy allá donde me arrastre el viento de Todd. ¡Y tío, menudo viento tiene!

Hoy en día, la mayoría de los dibujantes están continuamente saltando de serie en serie. ¿Permanecerás mucho más tiempo en* Spawn *o empiezas a cansarte de hacer el mismo personaje durante un periodo tan prolongado?

Llevo en la serie desde el número 16 y ya estamos por los 70. Yo creo que eso es mucho tiempo. Pero no estoy cansado de *Spawn*, sólo me siento cansado en general.



¿Qué sistema de trabajo seguís McFarlane y tú para hacer cada número de Spawn? *¿Trabajáis sobre un guión cerrado, sobre un argumento básico o seguís algún otro método?*

El método de trabajo que seguimos Todd y yo es tan libre como el que presidía las colaboraciones entre Stan Lee y Jack Kirby. Todd me llama por teléfono, me da unas indicaciones elementales y la dirección en la que apuntar y allá me lanzo. Seguramente es la relación de trabajo más disfrutable que podría desear. No hay nadie más que trabaje así.

¿La narrativa y la composición de las páginas son responsabilidad tuya o McFarlane te lo da planificado?

La responsabilidad narrativa recae sobre los hombros de Todd. En lo referente a la composición de página, hay momentos puntuales en los que me sugiere un determinado enfoque si le parece que ayudaría a interpretar mejor la idea que tiene de la historia. Esto ocurre pocas veces. Una de las alegrías de trabajar con él es la libertad que me concede. Creo que el viejo confía en mí.

Has creado a tu propio personaje, The Creech. ¿Qué puedes contarnos de él?

Básicamente, The Creech es un personaje que explora la línea borrosa que separa el bien del mal, si es que tal línea realmente existe. El personaje en sí consiste en la conciencia de un pacifista atrapada en el cerebro de un monstruo al que le han implantado un chip que dispara impulsos violentos cuando se le provoca. Ahora el pacifista no sólo es capaz de, sino que de hecho ha cometido actos de violencia con el objetivo de hacer el bien, lo que le hace preguntarse si a veces puede estar justificada la violencia.

La primera miniserie de The Creech la has escrito tú mismo. ¿Por qué la necesidad de escribir?

No sé si lo definiría como una necesidad. Sencillamente tenía una idea para una historia y quería contarla. Si ha surgido alguna necesidad, ha sido en todo caso la de que me juzguen por mis propios méritos, sin compararme con Todd o *Spawn*. *The Creech* fue un medio para ese fin. Sin embargo, debo decir que me gustó la actividad de escribir y creo que es algo en lo que podría acabar siendo bueno. Así que me tienta el desafío que supone esta nueva manera de expresarme. Definitivamente, quiero volver a escribir.

¿Estás satisfecho de The Creech?

No, nunca estoy satisfecho de nada. Siempre estoy seguro de que podría haberlo hecho mejor. No importa de lo que hablemos. Veo fallos en el guión que sé que podría evitar la próxima vez. Pero era la primera vez que intentaba escribir una historia. La primera vez que hice un dibujo no se parecía en nada a lo que ves hoy en día. Todo mejora cuanto más lo practicas, cuanta más atención prestas a lo que estás haciendo.

¿Vas a continuar The Creech?

Sí. Es un personaje demasiado bueno para dejar que se pierda.

¿Afectará eso de alguna manera a tu trabajo en Spawn?

Desgraciadamente, esta vez tendré que tomarme un descanso de *Spawn*. A menos que pueda clonarme, hacer los dos comics a la vez es algo que ni me planteo. Eso es algo que me juré mientras hacía el número 2 de *The Creech*.

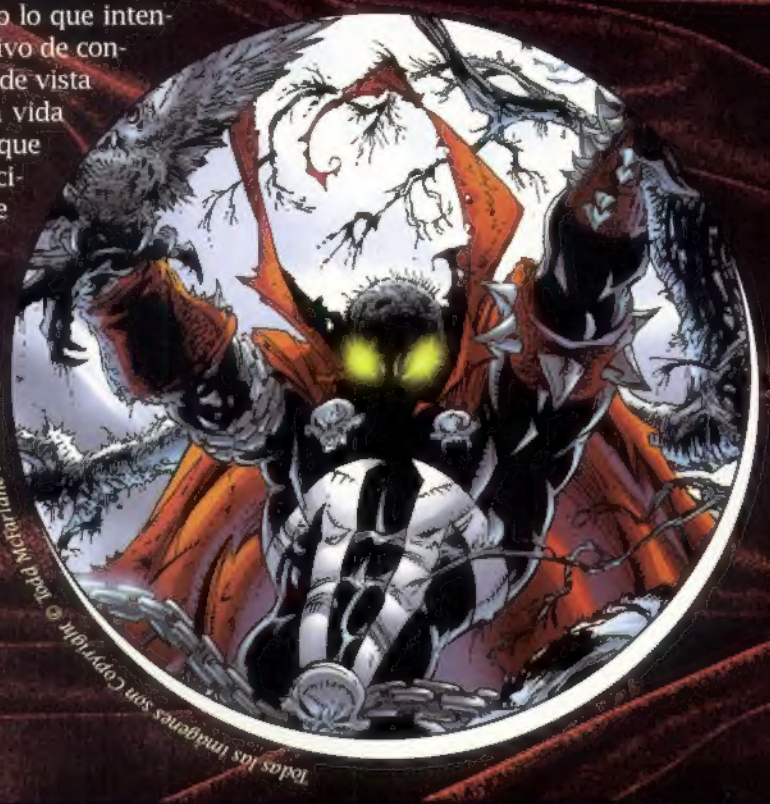
¿Cuáles han sido tus mayores influencias como dibujante?

Seguramente los comics que leía de niño. Me atraían las series con buenos dibujantes, que eran muchas por aquel entonces. Me gustan algunos de los tipos de ahora, pero si me pidieran que eligiera a un solo hombre, tendría que ser John Buscema. Ningún otro dibujante ha desplegado un dominio de la figura humana semejante al suyo. Adoro a ese tío.

¿Y como guionista?

Nunca he sido un gran lector, con lo cual todavía tiene más guasa que me quiera dedicar a escribir. Si tuviera que mencionar a alguien sería a Frank Miller. Es un genio. Leyendo su material me entran escalofríos. Estoy seguro de que él es un gran lector. Ojalá hubiera leído los libros que me daban en el colegio, en vez de dejarlos sin abrir en la taquilla.

¿Algún mensaje para tus fans españoles y para los aspirantes a artista?

Gracias por ser fans. Vosotros hacéis que nuestros esfuerzos valgan la pena. Y como consejo para los aspirantes a artista: trabajad duro y pulid vuestro oficio, intentad siempre saber más que los otros. Esforzaos por conseguir lo mejor posible en todo lo que intentéis. Y a pesar de vuestro objetivo de convertiros en artistas, no perdáis de vista los estudios académicos. En la vida no hay nada garantizado, así que es bueno tener otros conocimientos en los que refugiarse por si acaso.

Entrevista realizada por
Santiago García.